

Daftar Pustaka

- Arnaldi, B., et al. (2018). *Virtual Reality and Augmented Reality “myths and realities”*. raya. ISTE
- Arni, U. D. (2018). Prinsip-Prinsip Tata Letak Dalam Pembuatan Desain. Diakses dari: <https://garudacyber.co.id/artikel/661-prinsip-prinsip-tata-letak-dalam-pembuatan-desain-grafis>
- Coveyou, S. & Salomon, P. (2019). Periodic “A game of elements”. Diakses dari: <https://boardgamegeek.com/boardgame/257582/periodic-game-elements/credits>
- Crook, I. & Beare, P. (2017). *Motion Graphic: Principles and Practices From The Ground Up*. New York: Bloomsbury Publising
- Edwards, B. (2004). *Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Colors*. Tarcher.
- Eva, Y. (2020). Suatu pengantar: metode dan riset desain komunikasi visual DKV. Yogyakarta. Deepublish.
- Evans, P. (2013). *The Graphic Design Reference & Specification Book*. Rockport Publishers.
- Febianti, Y. N. (2014). *Peer Teaching (Tutor Sebaya) Sebagai Metode Pembelajaran Untuk Melatih Siswa Mengajar*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(2). Diperoleh dari: <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/edunomic/article/viewFile/63/61>
- Fitria, M. (2018). *Komunikasi Pemasaran melalui Desain Visual*. (n.p.): Deepublish.
- Gobet, F., et al. (2004). *Move in mind: The psychology of board games*. USA. Psychology press
- Harwanto, D., et al. (2019). Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Unsur dan Senyawa Kimia. *Jurnal Teknik Informatika* 14(1). Diperoleh dari: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/23838>

- Istianto, T., et al. (2013). Perancangan *Board Game* Tentang Bercocok Tanam di Rumah. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2). Diperoleh dari: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1091>
- Jackson, T. (2017). *The Periodic Table "A visual Encyclopedia of the elements"*. Britania Raya: Darling Kindersley Limited.
- Jamilah, S. & Kamaludin, A. (2019). Pengembangan Buku Panduan Pendidik Berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* (CEP) Pada Materi Ikatan Kimia SMA/SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(1), 36-46. <https://doi.org/10.26714/jps.7.1.2019.36-46>
- Kaufmann, H. & Schmalstieg, D. (2002). *Mathematics and Geometry Education with Collaborative Augmented Reality*, Pg 37–41. <https://doi.org/10.1145/1242073.1242086>
- Kipper, G. & Rampolla, J. (2013). *Augmented Reality 'An Emerging Technologies Guide to AR'*. USA. Elsevier.
- Kurniawan, M., B. (2019). *Pengembangan Aplikasi Sistem Periodik Unsur Berbasis Android. Skripsi Thesis*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diperoleh dari: <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/79276>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi Offset
- Limantara, D., et al. (2015). Perancangan *Board Game* Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*. Diperoleh dari: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/3321/3004>
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi keuangan melalui media komik untuk meningkatkan prestasi mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1). Diperoleh dari: http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati1.pdf

- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(2), 1-10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mukti, F. D., (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Elementary*, 7(2). <http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v7i2.6351>
- Nechypurenko, P. P., et al. (2020). *Development and Implementation of Educational Resources in Chemistry with Elements of Augmented Reality*. Institute of the National Metallurgical Academy. Diperoleh dari: <http://ceur-ws.org/Vol-2547/paper12.pdf>
- Niaz, M. & Luiggi, M. (2014). *Facilitating Conceptual Change in Students' Understanding of the Periodic Table*. New York. Springer International Publishing
- Oktavia, H., Sadiana, I. M. and Asi, N. B. (2019). Profil Penguasaan Konsep Sistem Periodik Unsur Pada Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 10 (02), 321–340. <https://doi.org/10.37304/jikt.v10i2.40>
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Stanford. The Institute of Design Stanford.
- Priatmoko, S., (2018). Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam di Era 4.0. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1 (2), 1–19. Diperoleh dari: <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/948>
- Putra, R. W. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. Yogyakarta. Andi offset.
- Pressman, A. (2018). *Design Thinking: A Guide to Creative Problem Solving for Everyone*. United Kingdom: Taylor & Francis.
- Purwanto, M., Sari, I. M., & Husna, H. N. (2012). Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran

Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 17(1), 69.
<https://doi.org/10.18269/jpmipa.v17i1.241>

Ramandika, M. G. D., et al. (2013). Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) dan *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur (SPU). *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 41-50.
Diperoleh dari:

<https://media.neliti.com/media/publications/126802-ID-none.pdf>

Rachmawati, R., et al. (2020). CALL FOR BOOK TEMA 2 (STRATEGI PEMBELAJARAN). Jakad Media Publishing.

Sadiman, A. S., et al. (2008). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta. PT Raja Grafindo Perkasa.

Setyawan, B., et al. (2019). *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1).
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>

Scorviano, M. (2010). Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan *Board Game*. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2016 dari
<https://m.tnol.co.id/gamesjackmilyarder.boardgamehistory.html>

Sihombing, D. (2001). Tipografi Dalam Desain. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.

Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Bandung: PT. Kanisius

Sugiharti, S. 2013. Studi Komparasi Penggunaan Media dan LKS pada Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Skripsi. Universitas sebelas maret.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/abstrak/29676/Studi-Komparasi->

Penggunaan-Media-Tts-Dan-LksPada-Pembelajaran-Kooperatif-Student-Teams-Achievement-Divisions-Stad-Pada-Materi-Pokok-Sistem-Periodik-Unsur-Kelas-X-Semester-Gasal-Sma-Negeri-1-Karanganyar-Tahun-Pelajaran-20122013

- Sugiyama, K. & Andree, T. (2011). *The Dentsu Way*. United States. Dentsu Inc.
- Suhendri, H. & Mardalena, T. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Formatif*, 3(2), 105-114.
<http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i2.117>
- Surati, et al. (2017). Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Berbasis *Flash* Pada Materi Teori Atom Kelas X SMA Negeri 2 Pontianak. *Jurnal ilmiah*, 5(1).
<http://dx.doi.org/10.29406/arz.v5i1.658>
- Sulakhudin. (2019). *Kimia Dasar: Konsep dan Aplikasi Dalam Ilmu Tanah*. Yogyakarta. Deepublish.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung. CV Wacana Prima.
- Supriono, N. & Rozi, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 3(1), 53-61.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.652>
- Zulfadhilah, M. & Nurhidaya, S. (2019). Aplikasi Penyusunan Ikatan Kimia Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran. *Ejournal*, 6(1), 2541-3716.
<https://doi.org/10.22202/ei.2019.v6i1.3690>